Retrospectiva The Walking Dead: A New Frontier - O Charme Comprometido

intro

Com o sucesso de crítica e comercial do jogo de The Walking Dead, o estúdio iniciou a produção de um de uma segunda temporada, renomeando o jogo de simplesmente The Walking Dead para Primeira Temporada. E para fazer uma transição da primeira temporada para a segunda, em julho de 2013 um episódio em DLC chamado 400 dias.

Depois da Segunda Temporada e Michonne

Apesar de lançar jogos mecanicamente simples, a Telltale começou um crescimento notável, entre 2014 e 2015 indo de 200 funcionários para 250. No início de 2015, por razões desconhecidas, o então diretor-executivo do estúdio e um dos fundadores do estúdio, Dan Connors, deixou o cargo e foi sucedido por Kevin Bruner, outro dos fundadores. Um artigo publicado pelo blog Game Dev Unchained entrevistou um antigo funcionário da Telltale que trabalhou na parte de testes. Esse funcionário relata que se por um lado Connors era atencioso, se importando com os funcionários do estúdio e pedindo um feedback direto, Bruner foi um pesadelo, repreendendo e demitindo funcionários sem aviso prévio.
Sob a direção de Bruner, o estúdio começou uma prática de vários títulos em paralelo, o que segundo o artigo da US Gamer intitulado 'The Rise and Fall of Telltale Games' descreveu como um ambiente de Crunch, com prazos apertados, pouco tempo para testes e nenhum espaço para inovações e criatividade. Essa prática afetou a qualidade dos jogos que a empresa viria a lançar, e a terceira temporada de The Walking Dead foi um deles.

Geral

O cronograma de lançamento passou a ser de bimestral para mensal, e os dois primeiros episódios foram lançados simultaneamente. A New Frontier foi a primeira temporada a não ser lançada para os consoles de sétima geração, o Playstation 3 e o Xbox 360, mas foi lançada para dispositivos móveis, algo que também torna limitado o escopo técnico do jogo.

Design

Indo

História

Antes de entrar na história em si, é importante mostrar alguns pontos para entender o porquê da história ser do jeito que é. Como dito anteriormente, essa temporada foi a primeira a não sair para sétima geração, e por mais que as duas temporadas foram lançadas para a oitava geração, antes mesmo da estreia de A New Frontier, existia o peso de ter que considerar as escolhas tomadas em duas temporadas. Para não alienar novos jogadores, mas ao mesmo tempo dar continuidade a história que estava sendo contada
Se a história da Season Two parecia corrida, a história de A New Frontier, além de corrida, conta com flashbacks para contextualizar toda a relação Javi e David, e também tem que adicionar flashbacks para contextualizar a situação atual de Clementine.

No sistema de escolhas

Conclusão

Uma Nova Fronteira parece um filler de anime, que conta uma história muito a parte do que foi apresentado nas duas primeiras temporadas, esbarrando muito de leve na jornada de Clementine, o que é decepcionante. No final das contas, devido à troca de geração de consoles, a terceira temporada fica parecendo que a intenção era agir como um soft reboot, tirando a pressão de possíveis novos jogadores em ter que jogar as duas primeiras temporadas, e assim atingir um público maior.
E por mais que consiga apresentar personagens interessantes e trazer um personagem muito querido dos quadrinhos, tem uma história muito corrida e mal contada, além de falhar em trazer impacto da temporada anterior, mas principalmente da temporada inicial. Outro e talvez o principal problema, foi a má execução em tornar a protagonista anterior e única personagem constante nas três temporadas em uma personagem secundária, que parece interessante no papel e poderia ter funcionado na prática, mas foca em outro personagem que provoca pouco impacto nela.
Por mais que eu tenha criticado muito a segunda temporada, com ela eu tive uma história e uma experiência geral muito melhor se comparado com a terceira temporada. E agora nessa história toda só resta um jogo para cobrir.